

Le Point jeux

Du plaisir ludique !

Catalogue des Jeux de
Location

Jeux Enfants



Bazar bizarre (à partir de 8 ans – 2 à 8 joueurs)
Jeu d'observation et déduction dans lequel les joueurs doivent récupérer un des 5 objets sur la table, choisi en fonction des caractéristiques représentées sur une carte (couleur et nature de l'objet). Original et rapide, l'ambiance est garantie.

Dobble (à partir de 6 ans – 2 à 8 joueurs)
Il faut être le premier à découvrir l'image identique à la sienne. Il y a 5 manières différentes de jouer à Dobble, mêlant rapidité, suspens et rigolade.



Le tango de la tarentule (à partir de 7 ans – 2 à 5 joueurs)
Les joueurs doivent poser une carte au bon endroit et parfois prononcer un ou deux cris d'animaux, sans se tromper, ni cafouiller, ni jouer trop lentement.
Lorsque la carte tarentule apparaît, tous les joueurs doivent taper sur le plateau tarentule au centre de la table. Le dernier à poser la main reprend toutes les cartes en main.

Trifouilli : (de 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans)

Une combinaison différente de 3 objets est représentée sur chacune des cartes qui sont étalées sur la table, faces cachées, pour former une très grande pioche commune. Tous les joueurs essaient en même temps de fouiller dans la pioche afin de vite former une rangée de 7 cartes dont les cartes voisines possèdent au moins un objet commun. Quand un joueur pense avoir réussi, il appuie vite sur la sonnette pour valider! Mais dans toute cette précipitation, gare aux erreurs!
Le vainqueur est celui qui aura récolté le plus de cartes à la fin de la partie.



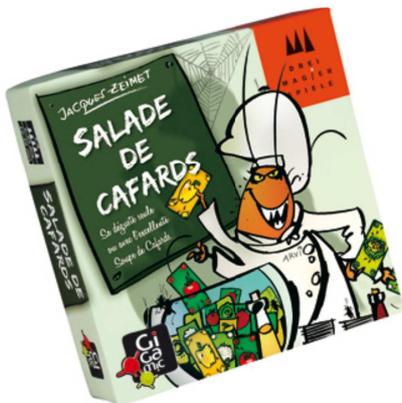
Mito : (3 à 5 joueurs à partir de 7 ans)
Pour se débarrasser au plus vite de ses cartes, tous les moyens sont bons, même... la triche. Chacun son tour prend le rôle de la Gardienne Punaise qui veille au grain en surveillant les autres. Serez-vous honnête en respectant les règles ou ... allez-vous tricher? Mettre une carte dans sa manche, en faire tomber sur ses genoux, ... à condition de ne pas se faire prendre, tout est possible! Attention toutefois à rester attentif au jeu, car des cartes spéciales viennent régulièrement bousculer la partie.



Pickomino : (de 2 à 7 joueurs, à partir de 7 ans)
 Lancez les 8 dés originaux, choisissez une valeur de dés à mettre de côté, puis faites le pari de relancer ou pas. Vous pouvez relancer les dés restant autant de fois que vous le souhaitez, à condition de toujours pouvoir retenir une valeur de dés différente. Si vous êtes dans l'incapacité de le faire alors vous devrez rendre un de vos précieux Pickomino et passer votre tour ! Lorsque votre tour est fini, faites l'addition pour savoir quel Pickomino prendre au centre de la table ou même dans la main de vos adversaires ! Allez-vous jouer la sécurité et récupérer un Pickomino de faible valeur ou êtes-vous un flambeur?

Poker des Cafards (2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans)

Les cartes représentent différentes sortes de bestioles très sympathiques (chauve-souris, cafard, crapaud, scorpion...). Un des joueur pose une carte devant lui face cachée et annonce un animal, à un joueur qui va alors devoir décider s'il pense que le joueur ment ou non. Si ce dernier tombe juste, le joueur qui a présenté la carte la reprend et la dépose face visible devant lui. S'il se trompe, c'est lui qui la prend devant lui. Le premier à se retrouver avec 4 animaux de la même espèce a perdu. Vous pouvez aussi décider de repasser la carte à un autre joueur !



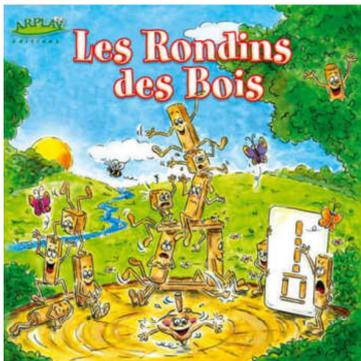
Salade de cafards (2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans)
 Les joueurs préparent le plus vite possible une salade composée en posant leurs cartes Légumes à tour de rôle. Le problème c'est qu'ils doivent également annoncer le nom du légume correspondant aussi vite qu'ils les posent, sans mettre les pieds dans le plat. Attention aux cartes spéciales qui ajoutent du piment à la Salade ! Pour gagner il faudra jongler astucieusement entre vérité et mensonge forcé et ce, sans la moindre erreur ! Une faute de goût dans la salade et vous récupérez toutes les cartes !

Tango de la tarentule (2 à 5 joueurs, à partir de 7 ans)

Qui sera le premier à danser ? A leur tour les joueurs posent le plus vite possible la carte supérieure de leur paquet sur l'un des 5 côtés de Tarentule Tango. Prenez garde : selon les signes indiqués sur la carte précédente il faudra tantôt imiter le cri de l'animal représenté, parfois une fois, parfois deux, et tantôt surtout garder le silence ! Attention, si la carte tarentule apparaît il faut taper le centre de la table au plus vite ! Le premier qui se débarrasse de toutes ses cartes gagne la partie !
 Un jeu d'observation et de réflexe qui va mettre de l'ambiance à votre table.



Jeux pour la famille



Rondins des bois (à partir de 5 ans – 2 à 5 joueurs)

Jeu de construction dans lequel les joueurs doivent reproduire une forme à l'aide d'objets en bois (cylindre, cubes, baguettes...) dans un temps imparti (à l'aide d'une toupie).

Prix : 36 €

Pitch car (à partir de 6 ans – 2 à 8 joueurs)

Jeu de course dans lequel les joueurs doivent faire avancer leur pion (avec des pichenettes) sur un circuit en bois construit comme un puzzle. Le premier arrivé gagne la course. Agilité et stratégie dans une ambiance garantie. De multiples extensions permettent au fil du temps d'apporter des difficultés supplémentaires aux parcours.



Hands up (à partir de 6 ans – 2 à 8 joueurs)

Jeu de coordination dans lequel les joueurs devront reproduire un signe avec leurs mains.

Quoridor : (à partir de 8 ans, de 2 à 4 joueurs)

Le but du jeu est d'amener son pion sur la ligne opposée (celle où se trouve le pion adverse en début de partie) Chaque joueur peut réaliser un seul coup à son tour : ou il place un mur, ou il déplace son pion d'une case verticalement ou horizontalement.

Les règles sont similaires à 2 ou 4 joueurs, seul le nombre de murs par joueur varie.



Mille Sabords : (de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)

Glissez-vous dans la peau d'un vieux loup de mer et organisez des parties de dés endiablées ! A l'aide des déroutantes cartes Pirate, défiez la chance et vos adversaires pour réaliser des combinaisons de dés et marquer un maximum de points.



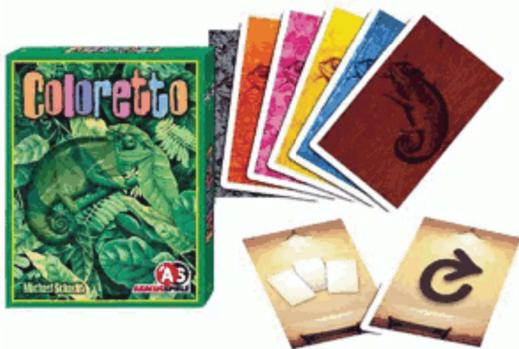
Bois Joli :(2 à 6 joueurs à partir de 5 ans)

Sur les 10 palets bi-face posés au centre de la table se trouvent 4 animaux de chaque sorte, mais pas forcément tous visibles. 12 tuiles Quête sont révélées une par une.

A son tour, un joueur retourne des palets pour essayer de retrouver l'animal recherché et gagner des jetons. Le joueur qui retrouve le 4ème animal, gagne **tous les jetons restants et la tuile**.

Un pur jeu de mémoire donc, juste assez dur, juste assez long, juste assez énervant.

Klein Fische : A leur tour les joueurs vont tirer des cartes et les rangés en ligne. Si 2 poissons de la même famille sont tirés, le tour s'arrête et le joueur perd toutes ses cartes entre les deux poissons. Entre prudence et gourmandise, le jeu ou il faut savoir s'arrêter



Coloretto :(de 2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)

Un jeu de cartes à jouer sans cartes dans les mains :

Chaque joueur collectionne devant lui des caméléons de 7 couleurs différentes. A son tour un joueur doit choisir entre :

- Tirer une carte de la pioche et la poser sur une des rangées au centre de la table.

Ou

- Prendre une rangée au centre de la table et l'ajouter à sa collection devant lui.

A la fin de la partie, chaque joueur ne compte que 3 couleurs en positif et toutes les autres en négatif !

Home Sweet Home :(de 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans)

Les joueurs disposent de 5 scaphandres et essaient d'y attirer les plus beau spécimen marins. Mais attention Crabes et Poulpes ne peuvent pas se voir en peinture et se battent pour se faire une place dans le nid douillet.

A leur tour les joueurs posent une carte poulpe ou crabe (numéroté de 1 à 5) et doivent annoncer la somme des cartes posées. Quand un joueur annonce 12 ou plus, il récupère toutes les cartes et vient les rangés dans ses scaphandres.



PanicLab : (de 2 à 10 joueurs à partir de 8 ans)

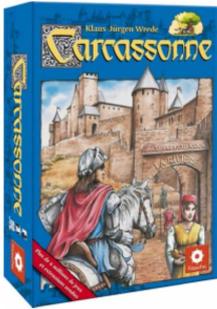
Des amibes se sont échappées et courent dans tous les sens, il faut vite les rattraper ! Les joueurs jouent tous ensemble et en même temps. Lancez les 4 dés très spéciaux qui vous indiquent quel laboratoire a laissé s'échapper l'Amibe et à quoi elle ressemble. Le premier qui désigne la bonne amibe gagne un point. Ce jeu possède différents niveaux de difficulté les petites bêtes peuvent se cacher sous les grilles d'aération et subir des mutations!



6 Qui Prend

Ces drôles de cartes valent de 1 à 7 «têtes de bœufs» chacune. Votre but : en récolter le moins possible. En début de manche vous recevez 10 cartes. A chaque tour les joueurs choisissent une carte et la révèlent à tous en même temps: ces cartes sont ajoutées à l'une des 4 séries qui se forment sur la table. Celui qui doit jouer la sixième carte d'une série «récolte» les 5 premières...et toutes leurs têtes de bœufs!

Carcassonne (2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans)



À l'aide de tuiles sur lesquelles se trouvent villes, monastères, routes et champs, les joueurs agrandissent le plateau tour après tour. Les joueurs placent leurs partisans sur les différentes tuiles constituant les environs de Carcassonne afin d'obtenir le plus de points de victoire possible. Selon l'endroit où ils sont placés, les partisans deviendront chevaliers, moines, voleurs ou paysans.



Cartagena

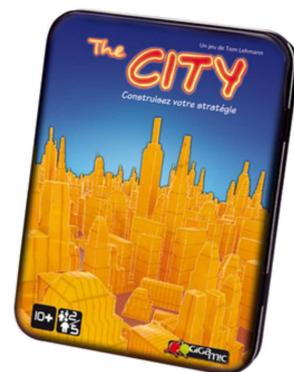
Vos copains pirates n'ont pas de chance. Prisonniers dans la forteresse de Cartagène, ils n'aspirent qu'à la liberté, le vol et le pillage. Heureusement, un souterrain sinueux s'ouvre sur la mer où un complice a laissé une barque à quai.

Pas de temps à perdre, dès que l'équipage comporte les 6 pirates de la même équipe, ils prennent le large sans attendre les autres...

City (2 à 5 joueurs, à partir de 10 ans, 20 minutes)

Chacun choisit une de ses cartes « bâtiment » et la place, face cachée, sur la table; puis chacun révèle sa carte et la pose dans sa zone de jeu pour y construire un nouvel édifice. Il faut alors payer les frais de construction avec d'autres cartes de sa main : vos cartes bâtiments sont aussi votre moyen de paiement. A la fin d'une manche, les villes se sont agrandies et chacun évalue la valeur de la sienne, qui lui rapporte des revenus et de précieux points de victoire. Le meilleur stratège sera le premier à totaliser 50 points

pour gagner la partie et devenir le plus prestigieux citoyen de The City. Les règles sont simples, les parties courtes et City est pourtant un jeu hautement stratégique !



Docker (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

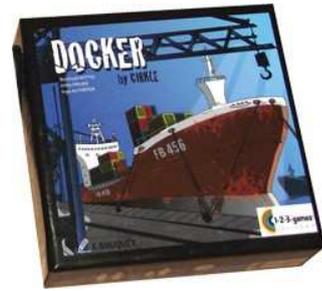
"Docker" est un petit jeu de blocage se jouant de 2 à 4.

Chaque joueur va faire entrer ses pièces par un côté du plateau en dépendant le nombre de points de mouvement indiqué sur un jet de dé.

Dès qu'un joueur ne peut plus effectuer un mouvement, il perd la partie. Le dernier à pouvoir encore bouger remportera la partie.

En plus de se déplacer de case en case, il est possible de grimper sur un ou plusieurs cubes adjacents.

Les cubes du dessous sont ainsi bloqués.



Fantasy (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

Il est encore quelques forêts inconnues des humains. Il y avait celle de la Dent Creuse (où sévit un certain Oscar), il y a maintenant celle de Fantasy, encore plus petite et plus secrète. On y trouve toute une fanfare bruyante de créatures magiques. Des farfadets, elfes, korrigans et autres dryades, et même des fées toutes chétives ou des gnomes tout barbus.

Chacun pourrait vivre dans son coin, vaquant à ses occupations, à son petit train-train de lutin. Pourtant, on ne sait quelle mouche a piqué ces créatures, mais voilà qu'elles décident de faire comme les humains et de se choisir un chef.

Après moult chamailleries, on décide de venir autour d'une grande table afin que chacun ait sa chance d'attirer les suffrages. Commence alors le plus formidable fracas magique que la Terre ait porté!



Gang de Castor (2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans, 20 minutes)

Le but dans Gang de Castors est de ramasser le moins de points possible. Les joueurs posent devant eux 4 cartes faces cachées, seules 2 d'entre elles leur seront dévoilées. A chaque tour, vous avez le choix entre jouer des cartes Action OU échanger vos cartes avec celles de la pioche ou de la défausse. Soyez attentifs et mémorisez bien la valeur de vos cartes si vous voulez faire des échanges judicieux et ramasser le moins de points possible. Mémoire, bluff et coups fourrés sont au programme de ce jeu réservé aux castors les plus rusés.



Gang of four (3 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 30 minutes)

Chaque joueur possède une main de 16 cartes dont il va falloir être le premier à se débarrasser en posant différentes combinaisons. À chaque fois qu'une combinaison de cartes est posée, le joueur suivant doit surenchérir en en posant une plus forte. S'il ne peut le faire, il passe son tour, et perd ainsi sa chance de se défausser de quelques cartes. Lorsque l'un des joueurs a posé sa dernière carte, la manche se termine et l'on compte les points. Puis on redémarre une nouvelle manche jusqu'à ce qu'un joueur atteigne 100 points.





Gobb'it (3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

Gobb'it est un petit jeu de société aux parties brèves, dans lequel le dernier joueur à posséder des cartes remporte la manche.

Pour gagner, il vous faudra faire preuve d'observation et de réflexes afin de protéger vos cartes et de gober celles des autres.

Jeu des cochons (2 à 6 joueurs, à partir de 6 ans, 15 minutes)

Jeter les petits cochons en plastique et marquer autant de points que possible en un tour. Le 1er joueur qui parvient à marquer 100 groins est déclaré Gros Porc...!

Pendant votre tour de jeu, vous pouvez relancer plusieurs fois les petits cochons en cumulant les scores et ce jusqu'à ce que vous décidiez de vous arrêter. Vous relevez alors votre total de groins pour ce tour.

Plus les combinaisons et les postures sont difficiles à réaliser (double groin-groin : les deux petits cochons retombent sur le groin et les pattes de devant ; double tournedos : les deux petits cochons retombent sur le dos...), plus vous marquerez de groins...



Les 7 Sceaux (3 à 8 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

5 peuples de légendes sont représentés par 5 séries de 15 cartes, dont les Magiciens sont les atouts majeurs. Pour chaque manche, les joueurs doivent estimer précisément le nombre et la couleur des plis qu'ils pensent gagner. L'un des joueurs pourra se ranger du côté obscur en prenant le rôle du Mage Noir, dont le seul but est de perturber le jeu des autres! Les prédictions sont concrétisées par des sceaux aux couleurs des plis souhaités : au cours de la manche, les joueurs tentent de s'en débarrasser en réalisant leur prédiction. Il faut déjouer au mieux les imprévus ainsi que les méfaits du Mage noir, car tout pli non prédit et les sceaux restants apportent des points de pénalité... Après plusieurs manches, le joueur ayant le moins de points l'emporte : il est nommé Grand Maître des 7 Sceaux.

Lobo 77 (2 à 8 joueurs, à partir de 8 ans, 30 minutes)

Chacun reçoit 3 jetons puis 5 cartes d'une certaine valeur. A chaque tour, vous ajoutez une carte sur la pile, annoncez le nouveau total des cartes empilées puis vous piochez. Mais si le total annoncé est un doublé (11, 22, 33, ...) vous perdez un jeton! Et s'il dépasse 77, alors la manche est terminée. Des cartes spéciales sont également de la partie et peuvent soit vous aider, soit vous couler! Le dernier à posséder encore des jetons à la fin de la partie remporte la victoire.





Marrakech (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 20 minutes)

Le souk est en ébullition: c'est le grand jour du marché aux tapis! Le plus habile des marchands sera bientôt désigné!

Chaque joueur est un marchand qui essaie de supplanter les autres. A tour de rôle, chacun lance le dé puis déplace Assam, l'organisateur de la vente. Si Assam s'arrête sur un tapis adverse, le marchand doit payer une dîme à son propriétaire avant de poser un de ses tapis sur un espace adjacent. Quand le dernier tapis est posé, on totalise les tapis visibles et la somme détenue par chacun des marchands: le meilleur l'emporte!

Pan t'es mort(2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, 4 minutes 30)

Jeu de duel avec des cartes. Une première phase où l'on constitue son jeu. La deuxième où l'on essaye de survivre à la roulette russe. Le Jeu le plus rapide du monde !



Papayoo (3 à 8 joueurs, à partir de 7 ans, 30 minutes)

Il n'y a ici ni valets, ni reines, ni rois, mais une cinquième couleur, dite Payoo, plus un drôle de dé. Comment marquer... le moins de points possible? En évitant de récolter ces fichus Payoos et surtout le Papayoo, ce satané 7 dont la couleur change (maudit dé!) à chaque manche... Vous n'êtes pas satisfait de la donne ? Pas grave, vous donnez des cartes à votre gauche avant de commencer; mais faites les bons choix, car elles seront remplacées par le «cadeau» venant de droite... Ensuite vous jouez la donne mais sans atouts et sans scrupule, pas sûr que le meilleur gagne !!!

Papayoo : une alternative vivifiante à tous les jeux de cartes traditionnels.

Quoridor (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

Votre but : atteindre le premier la ligne opposée.

Votre problème : l'adversaire pose des barrières pour vous ralentir ! Rassurez-vous : il doit vous laisser au moins un passage libre. Mais qui aura le chemin le plus court ? Un jeu captivant et vraiment drôle, accessible à tous. Les joueurs se partagent les barrières et chacun pose son pion au centre de sa ligne de départ. A tour de rôle, chacun déplace son pion d'une case, ou pose une barrière afin de ralentir l'adversaire. Les pions doivent contourner les barrières, qui créent un labyrinthe dont il faut sortir très vite, car le premier qui atteint la ligne opposée à sa ligne de départ a gagné !



Set (de 1 à 20 joueurs, à partir de 6 ans, 30 minutes)

Le but du jeu consiste à observer les cartes exposées sur la table pour être le plus rapide à identifier un SET. Chaque carte présente des symboles qui combinent 4 caractéristiques: COULEUR (rouge, vert ou mauve), FORME (ovale, vague ou losange), NOMBRE (un, deux ou trois symboles), REMPLISSAGE (plein, hachuré ou vide). Un SET est un ensemble de 3 cartes dont chacune des 4 caractéristiques est soit totalement identique, soit totalement



différente aux 2 autres cartes. Qui sera le plus rapide et trouvera le premier des Sets de 3 cartes parmi les 12 posées sur la table ?

Stupide vautour : (de 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans)

A chaque tour on retourne une carte de la pioche : tous les joueurs posent alors une carte de leur main face cachée, puis la retournent simultanément. Si la carte en jeu est une souris, le joueur qui a mis la carte de la valeur la plus élevée la gagne. Si c'est un vautour, c'est celui qui a posé la plus faible carte qui doit le prendre. Et quand 2 joueurs posent une carte de même valeur, leurs cartes sont immédiatement défaussées et c'est le joueur suivant qui ramasse!

Prix : 11,50 €



Takenoko (2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans, 45 minutes)



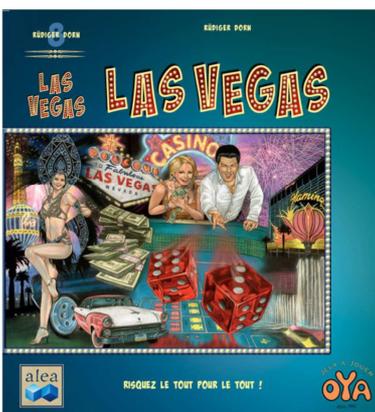
Les joueurs incarnent les courtisans de l'empereur nippon. Ils prennent soin de son Grand Panda en aménageant une bambouseraie. Leur mission : cultiver des parcelles de terrain, les irriguer, et y faire pousser du bambou vert, jaune ou rose. À leur tour, ils lancent le dé de climat et en appliquent les effets (bonus ou malus) avant d'effectuer deux actions différentes parmi ces possibilités : obtenir une parcelle ou une irrigation, faire pousser du bambou, nourrir le panda ou piocher une carte objectif. La partie se termine lorsqu'un joueur a validé 7 à 9 objectifs (selon le nombre de joueurs). Le joueur qui obtient le meilleur score en additionnant ses points d'objectifs validés l'emporte.

Time Line (2 à 8 joueurs, à partir de 8 ans, 15 minutes)

« L'ouvre-boites a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique ? En tout cas sûrement après les lunettes... quoique... Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone » ?



Dans Timeline c'est à ce genre de questions que vous serez confrontés à chaque fois que vous voudrez poser de l'une de vos cartes. Ici un seul objectif : être le premier à avoir correctement posé toutes ses cartes.



Vegas (2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, 30 minutes)

6 casinos, numérotés de 1 à 6, proposent chaque jour des lots à gagner. A la fin de la journée, sur un casino, le joueur ayant le plus de dés emporte le plus gros lot, mais :

- Les joueurs à égalité s'annulent et ne gagnent rien.
- Des dés neutres (blancs) peuvent participer au concours et prendre des lots ou annuler des joueurs.

A son tour, un joueur lance tous ses dés restants (au départ 8) et décide ensuite sur quel casino il veut miser : il place alors tous les dés de la valeur correspondante à ce casino sur ce casino. C'est tout, c'est simple, lumineux et très efficace.

Wakawaka (2 à 4 joueurs, à partir de 10 ans, 40 minutes)

En Swahili, "Waka waka" signifie "Fais-le !".

Vous incarnez des marchands d'un village africain. Depuis des terres lointaines vous parviennent des fruits, des peaux, du sel, du thé, du tissu et des bijoux.

Le Sorcier vous donne des commandes que vous devez honorer. Pour cela, rassemblez des Marchandises, utilisez au mieux l'aide des autres villageois et méfiez-vous de vos adversaires !



Wazabi (2 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, 20 minutes)

Un seul but : se débarrasser de ses dés. Le piège : moins vous en avez, plus ce sera difficile!

Les règles très simples cachent un mécanisme hyper original qui risque de vous rendre accro : moins vous avez de dés, plus minces sont vos chances de vous en défausser. Les cartes aux effets dévastateurs pour vos adversaires sont jouées en fonction de votre tirage de dés : elles modifient en permanence le nombre de cartes et de dés détenus par chacun. Dés et cartes passent de main en main ou sont défaussés, changeant constamment les rapports de force!



Jeux 2 joueurs

Blue lion (à partir de 8 ans, 10 minutes)

Le blue lion, un diamant d'une pureté et d'une couleur unique, est présenté au Louvres, attirant les convoitises des princes de la cambriole. Mais heureusement, la police veille...

Le principe est simplissime : 6 tuiles recto/verso que les joueurs vont tour à tour déplacer ou retourner, et ainsi créer les différentes combinaisons permettant de récupérer le fameux BLUE LION.



Famiglia (à partir de 10 ans, 30 minutes)



Dans "Famiglia", les joueurs enrôlent des gangsters, avec l'objectif de récupérer les gangsters de plus forte valeur. À l'exception des plus petits gangsters, un joueur a normalement besoin de deux gangsters identiques pour pouvoir prendre en main un gangster de valeur directement supérieure. Quand il le fait, il place un des gangsters de plus petite valeur depuis sa main dans sa zone de jeu, la zone à côté de lui sur la table.

Pour obtenir les gangsters plus forts de manière plus rapide, le joueur peut utiliser les capacités spéciales des différentes familles, mais pour cela, il devra déposer des gangsters dans sa zone de jeu. Mais et oui il y a toujours un mais dans le monde des gangsters, le joueur diminue ses possibilités de jeu et il faut donc bien programmer ces actions pour remporter la partie.

Guerre Froide (à partir de 12 ans, 45 minutes)

La 2ème Guerre Mondiale a plongé de nombreuses nations dans le chaos et l'indécision. Serez-vous à la hauteur pour diriger leurs opérations ? l'un des joueurs va incarner la CIA et l'autre le KGB, le tout dans une ambiance de Guerre Froide, celle des années 50-60, celle des agents doubles et autres manipulations de lobbying à médias.



Les colons de catanes (à partir de 10 ans, 45 minutes)

Sur Catane il y a beaucoup de boulot. Cette terre sauvage n'attend plus qu'une chose : vous et votre désir d'y établir la civilisation.

Cette adaptation du célèbre jeu de plateau *Les Colons de Katane* reprend exactement le même thème mais adapté pour 2 joueurs.

Comme son grand frère, le plateau de jeu est modulable mais se sont des cartes qui une fois assemblées fabriqueront le premier paysage. Chaque joueur possède le sien qu'il va devoir développer le plus rapidement possible.

Mr Jack Pocket (à partir de 14 ans, 15 minutes)

Découvrez la version poche de **Mr Jack**, le jeu d'enquête préféré des fins stratèges ! Comme dans la version plateau, un joueur incarne l'inspecteur qui tente de démasquer Jack l'éventreur alors que son adversaire joue le rôle du criminel en fuite.

La poursuite infernale se joue désormais sur un plateau de 3 cases par 3, chaque case représentant à la fois une rue de Londres et l'un des neuf suspects. Autour du plateau sont placés les pions Holmes, Watson et chien policier.



Okiya (à partir de 7 ans, 20 minutes)

Dans "Okiya" vous allez commencer par constituer un plateau de 4 tuiles sur 4.

Chaque tuile possède deux caractéristiques : un type de végétation (érable, cerisier, pin et iris) et un sujet (soleil, tanzaku (bandeau avec un poème), oiseau et pluie). Pour remporter la partie, vous devrez soit aligner 4 geishas sur une même ligne, soit faire un carré de 4 geishas soit empêcher votre adversaire de jouer.

Quand vous placez une de vos geishas sur le plateau, vous retirez la tuile de cet emplacement. L'adversaire doit alors obligatoirement placer son prochain pion sur une case qui possède soit la même végétation soit le même sujet.



Backgammon/Echec/Dames (à partir de 7 ans, 20 minutes)



Sun Tzu (à partir de 10 ans, 30 minutes)

"Sun Tzu" est un mini jeu de conquête pour jouer en duo.

Les adversaires s'affrontent pour conquérir le plus de territoires avec ses armées parmi les cinq disponibles.

Chaque joueur possède en début de tour, 10 cartes dont 6 sont fixes et 4 aléatoires. Celles-ci indiquent en général le nombre d'armées que le joueurs investit dans la région. Celles-ci s'ajoutent à celles déjà posées ou détruisent celles de l'adversaire s'il était déjà présent. Chaque joueur, à son tour, posera une carte, face cachée, devant un territoire. Les décisions sont donc prises en secret et en simultanée.

Agricola Terres d'élevage (à partir de 12 ans, 45 minutes)

Vous incarnez des fermiers qui élèvent des moutons, des cochons, des vaches et des chevaux.

Trois ouvriers vous aident à élever tous vos animaux.

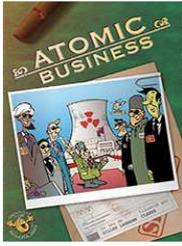
Ils construisent des stalles, clôturent vos pâturages et améliorent votre ferme. Les stalles sont agrandies en étables et votre maison se transforme en maison à colombages.

Chaque manche, chacun de vos ouvriers effectuera une seule action. Toutes les actions sont illustrées sur le plateau.

Un seul petit souci, chaque action ne peut être utilisée qu'une fois par manche. Puisque votre adversaire et vous placez vos ouvriers en alternance, vous devrez vous assurer de choisir les actions au moment le plus opportun. Le vainqueur sera celui qui aura élevé le plus d'animaux et construit les bâtiments valant le plus de points.



Jeux Soirée entre amis



Atomique Business (de 2 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, 30 minutes)

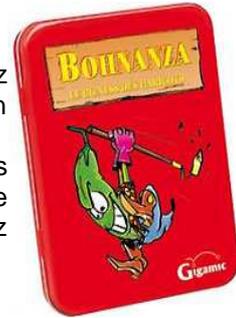
Plongé dans les coulisses du pouvoir, les subtilités diplomatiques. Un jeu de cache-cache ou celui qui réussira à signer les contrats avec le président du Nasombia et à les ramener en valises diplomatiques s'assurera un avenir radieux.

Un jeu engagé réalisé par le réseau Sortir du Nucléaire.

Bohnanza (2 à 7 joueurs, à partir de 12 ans, 60 minutes)

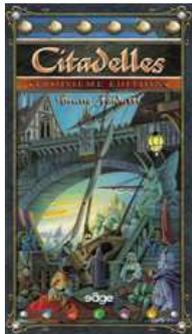
La Coopérative est toute puissante ! En tant que planteur de haricots, vous allez devoir planter les graines que la coopérative vous fournit. Même si vous n'en voulez-pas !!!

Bohnanza est un jeu de carte assez simple où vous devez réunir des combinaisons de cartes identiques pour marquer le plus de points. Chaque carte représente une espèce de haricot: de Harry cochon à Harry comique, vous allez en voir de toutes les couleurs.



Bizness des haricots

Bohnanza et son extension, pour encore plus de Harry !

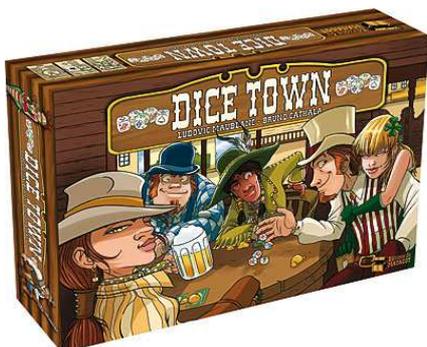
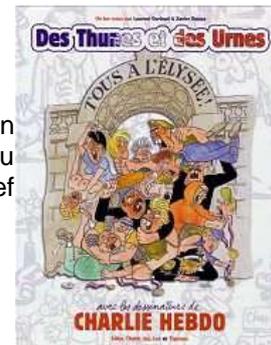


Citadelles (de 2 à 8 joueurs, à partir de 10 ans, 60 minutes)

Dans citadelles, chaque joueur doit bâtir une cité à l'aide de cartes représentant les quartiers de la ville. A chaque tour, les joueurs doivent incarner un personnage doté d'un pouvoir particulier : construire plus vite, détruire un quartier, assassiner, voler,...Le gagnant sera celui auquel ambition, fortune et filouterie auront permis de bâtir la plus belle cité

Des Thunes et des urnes (3 à 8 joueurs, à partir de 12 ans, 60 minutes)

Ou comment devenir le nouveau président de Francie, pour cela rien de bien compliqué, choisir un parti politique, récolter des suffrages de façon plus ou moins honnête, un ou deux coup fourrés de ci delà, et de la joute verbale. Bref le jeu à tester pour enfin discuter politique en s'amusant.



Dice Town

Quelque part dans l'ouest sauvage. Une mine d'or, des terrains particulièrement propices à l'élevage du bétail, il n'en fallait pas plus pour attirer des aventuriers de tous poils.

Une petite ville s'est vite constituée à proximité de ces lieux attractifs. Mais qui va être suffisamment malin pour en prendre le contrôle ?

Étranger, si tu n'es pas un pied tendre, tente ta chance ou passe ton chemin !

Devenez le personnage le plus influent de Dice Town, en cumulant Pépites, Dollars, Titres de propriété et Accessoires....

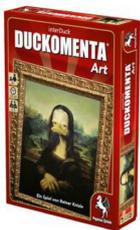
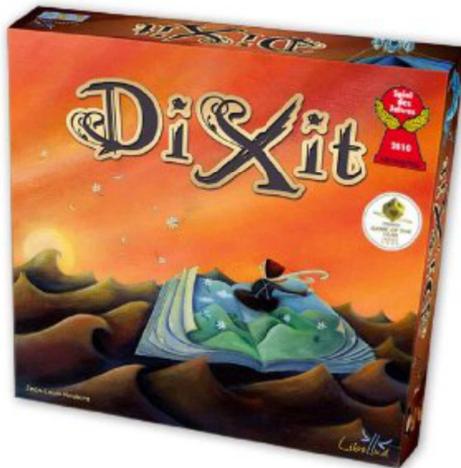
Dixit (3 à 6 joueurs, à partir de 8 ans, 30 minutes)

L'un des joueurs est le conteur pour le tour de jeu. Il examine les 6 images qu'il a en main. À partir de l'une d'entre elles il élabore une phrase et l'énonce à haute voix (sans révéler sa carte aux autres joueurs).

La phrase peut prendre des formes différentes : être constituée d'un ou plusieurs mots ou même se résumer à une onomatopée. Elle peut être inventée ou bien emprunter la forme d'œuvres déjà existantes (extrait d'une poésie ou d'une chanson, titre de film ou autre, proverbe...).

Tous les autres joueurs vont choisir une carte qui pour eux correspond le mieux à la description.

Les cartes sont ensuite mélangées, et chacun va essayer de retrouver la carte du conteur.



Duckomenta Art (2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, 30 minutes)

Chaque joueur est un gérant de musée. Tous se disputent les œuvres de InterDuck, la mystérieuse entité canard. Saurez-vous choisir les œuvres à la mode ou, mieux encore, créer la tendance qui fera de votre musée le plus réputé du monde.

Hanabi (2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans 30 minutes)

Hanabi est un jeu coopératif, dans lequel les joueurs vont essayer de réaliser 5 feux d'artifice, mais attention les cartes sont tenues à l'envers. À chaque tour choisissez bien votre action, donner un indice, poser une carte, se défausser. Une mécanique simple pour un jeu réellement coopératif



-



Le Petit Prince (2 à 5 joueurs, à partir de 8 ans, 25 minutes)

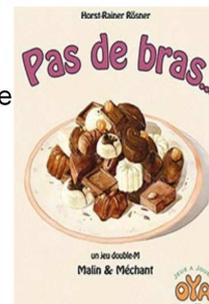
Chaque joueur doit construire la plus "belle" planète possible en fonction des personnages qui l'entourent. Ces personnages octroient des points en fin de partie en fonction des éléments présents sur la planète (Par exemple, l'Allumeur de réverbères donne 1 point par Réverbère, le Chasseur donne 3 points par espèce animale...) Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

Paparazzi – collector

Pas de Bras (3 à 6 joueurs, à partir de 10 ans, 30 minutes)

Dans ce jeu de cartes, les joueurs cherchent à récupérer des cartes chocolat afin de marquer des points.

Quatre sortes de chocolats sont à collectionner (noisette, blanc, lait et noir). Pour chaque sorte, il faudra récupérer le tas de cacao, mais éviter l'huile de palme qui donne un sale goût au chocolat et surtout ne pas récupérer la carte "pas de bras", parce que : Pas de bras! pas de chocolat.



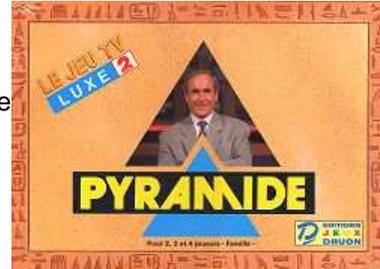


Petits Meurtre et faits divers (4 à 7 joueurs, à partir de 12 ans, 45 minutes)

Une scène de crimes, des suspects et un coupables. L'inspecteur mène l'enquête et interroge tour à tour les suspects afin de démasquer le coupable. Chacun à des mots imposé à dire durant son interrogatoire, les innocents ont les mêmes, seul le coupable à des mots différents.

Pyramide - spécial old school !

Une perle, un joyaux... que dire de plus pour ce témoin de la grande émission d'Antenne2



Saboteur (3 à 10 joueurs, à partir de 10 ans, 30 minutes)

Le monde souterrain se partage en deux catégories : les "Chercheurs d'or" et les "Saboteurs" qui ne se différencient pas physiquement, puisque ce sont tous des nains..., mais par leur philosophie de vie...



Ces personnages ont en effet un objectif particulier à réaliser : - les "Chercheur d'or" doivent relier, par un chemin ininterrompu, la carte Arrivée (avec le trésor) à la carte de Départ (avec l'échelle). - les "Saboteurs", au contraire, ont pour contrat d'empêcher les "Chercheur d'or" d'atteindre leur objectif.

- Sibéria**
- The Résistance**
- Thor**
- Trader**

| |
|--------------------|
| Jeux Expert |
|--------------------|

- 7 wonders**
- 7 Wonders – Leaders**
- 7 Wonders-Cities**
- Descendance**
- Gang City**
- Keyflower**
- Kingdom builder**
- Les Chevaliers de la Table Ronde**
- Pandémie**
- Pandémie ext.**
- Panic station**
- Rattus**
- Roll through the ages**
- Smash up**
- SmallWord**
- The Adventurers**
- Trajan**
- Les Gueules Noirs**

Vendredi